

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-200219
 (43)Date of publication of application : 16.07.2002

(51)Int.CI. A63F 5/04

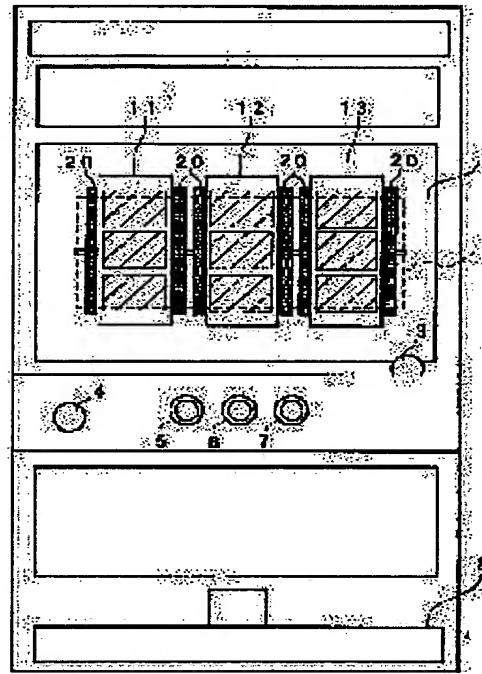
(21)Application number : 2001-001527 (71)Applicant : NOGUCHI SANJI
 (22)Date of filing : 09.01.2001 (72)Inventor : NOGUCHI SANJI

(54) DRUM TYPE GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a drum type game machine with which a player can confirm notification display while directly looking at reel patterns during a game.

SOLUTION: A notification display device is provided on the inner side of a reel window for showing patterns of respective pattern reels to the player and on both sides of the respective pattern reels.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-200219

(P2002-200219A)

(43)公開日 平成14年7月16日 (2002.7.16)

(51)Int.Cl.⁷

A 63 F 5/04

識別記号

512

F I

A 63 F 5/04

テマコト(参考)

512 D

審査請求 未請求 請求項の数4 OL (全4頁)

(21)出願番号 特願2001-1527(P2001-1527)

(22)出願日 平成13年1月9日 (2001.1.9)

(71)出願人 59417713

野口 三次

大阪府吹田市藤白台2丁目14番7号

(72)発明者 野口 三次

大阪府吹田市藤白台2丁目14番7号

(74)代理人 100086391

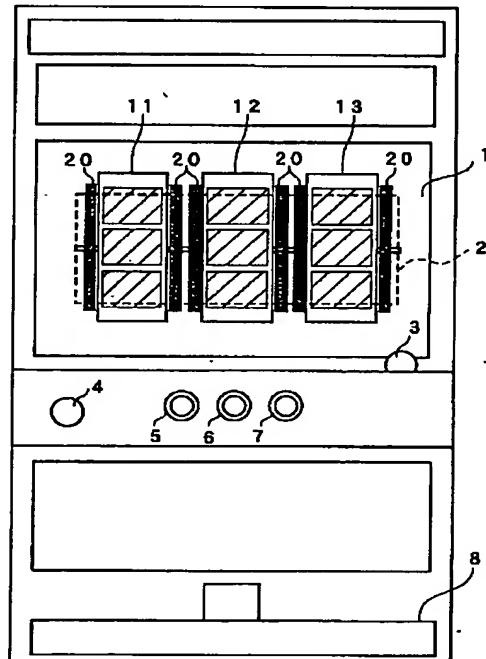
弁理士 香山 秀幸

(54)【発明の名称】 回胴式遊技機

(57)【要約】

【課題】 この発明は、遊技者がゲーム中にリール図柄を直視しながら告知表示を確認することができる回胴式遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】 各図柄リールの図柄を遊技者に見せるためのリール窓の内側であって、各図柄リールの両側に、告知表示器が設けられている。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 各図柄リールの図柄を遊技者に見せるためのリール窓の内側であって、各図柄リールの両側に告知表示器が設けられている回胴式遊技機。

【請求項2】 各告知表示器は複数の色を表示できるものであり、遊技開始直後の抽選による当選役の種類を色別に表示するために用いられる請求項1に記載の回胴式遊技機。

【請求項3】 各告知表示器は複数の色を表示できるものであり、遊技状態を告知するために用いられることを特徴とする請求項1に記載の回胴式遊技機。

【請求項4】 各告知表示器は、遊技状態を告知するために用いられることを特徴とする請求項2に記載の回胴式遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 この発明は、回胴式遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】 スロットマシーン等の回胴式遊技機は、1遊技毎に図柄抽選を行い、その抽選に当選しかつ当選した図柄が有効ライン上に停止したときに、遊技メダルの払出しや遊技メダルの獲得しやすい状態（以下、ボーナスゲームという）に推移する機能を有している。

【0003】 ところで、スロットマシーン等の回胴式遊技機において、たとえば、遊技開始直後の抽選による当選役の種類の告知（ナビゲーション）や、遊技状態（たとえば、ボーナスゲーム作動中または特殊役物作動中の状態）の告知は、リール窓部の外側にある表示灯や液晶表示器によって行なわれている。

【0004】 このため、遊技者はゲーム中に直視する図柄リールから告知を確認するために目線を外す必要が生じ集中力や快適性を損なうという問題がある。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 この発明は、遊技者がゲーム中にリール図柄を直視しながら告知表示を確認することができる回胴式遊技機を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】 この発明による回胴式遊技機は、各図柄リールの図柄を遊技者に見せるためのリール窓の内側であって、各図柄リールの両側に、告知表示器が設けられていることを特徴とする。

【0007】 各告知表示器は、たとえば、複数の色を表示できるものであり、遊技開始直後の抽選による当選役の種類を色別に表示するために用いられる。

【0008】 各告知表示器は、たとえば、複数の色を表示できるものであり、遊技状態を告知するために用いられる。

【0009】

2

【発明の実施の形態】 以下、図面を参照して、この発明の実施の形態について説明する。

【0010】 図1は、スロットマシーンの外観を示している。

【0011】 スロットマシーンの本体の前面の高さ中央上よりには、正面パネル1が設けられている。正面パネル1には、リール窓2を形成する透明部が形成されている。リール窓（透明部）2には、スロットマシーンの本体内に回転自在に設けられた3つの図柄リール11、12、13が臨んでいる。

【0012】 スロットマシーンの本体前面の高さ中央部には、メダル投入口3、各図柄リール11、12、13を起動させるためのスタートレバー4、各図柄リール11、12、13の回転を停止させるためのストップボタン5、6、7が設けられている。スロットマシーンの本体前面下部には、払い出されたメダルを受けるメダル受皿8が設けられている。

【0013】 各図柄リール11、12、13毎に、各図柄リールの左右両側に告知表示器20が配置されている。各告知表示器20の大部分は、正面からリール窓2を介して見えるように配置されている。

【0014】 各告知表示器20は、図2に示すように、光誘導材としての扇状の透明アクリル板21と、その中心に設けられたLED22を備えている。LED22から射出した光は、透明アクリル板21の内側端に入り、透明アクリル板21内を通って透明アクリル板21の外側端から拡散される。透明アクリル板21の外側面には、光を拡散させるための凹凸が形成されている。

【0015】 各告知表示器20は、図3に示すように図柄リール11、12、13の支持棒30に取り付けられている。LED22としては、7色発光が可能な三色発光LEDが用いられている。

【0016】 各告知表示器20は、たとえば、次のような表示に用いられる。

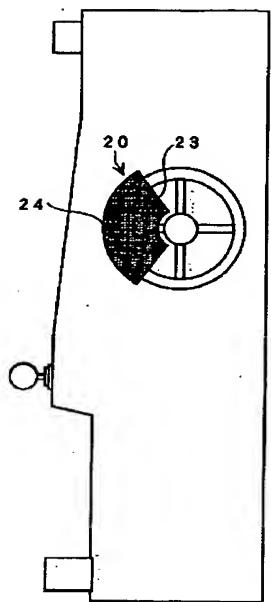
【0017】 (1) 遊技開始直後の抽選による当選役の種類を、色別に表示する。当選役の種類と、色との関係の例を挙げておく。この際、LED22の駆動方法としては、点灯表示駆動であっても点滅表示駆動であってもよい。

- (a) ピックボーナス：赤色
- (b) レギュラーボーナス：白色
- (c) 小役（ベル）：黄色
- (d) 子役（スイカ）：緑色
- (e) 子役（チェリー）：桃色
- (f) リブレイ：青色

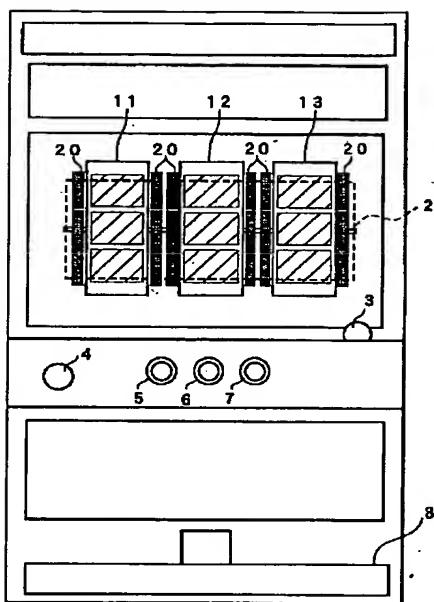
【0018】 (2) 遊技状態を表示する。

(a) ボーナスゲームが作動中であることまたは特殊役物が作動中であることを、所定色で表示する。
(b) ボーナスゲームまたは特殊役物の残り遊技回数を、色によって分類表示する。

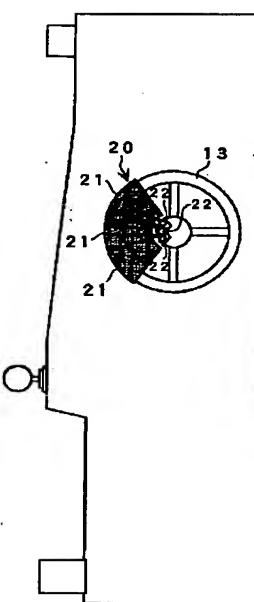
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

